

TEMARIO y CRONOGRAMA DE CLASES

Clase 1

- Fundamentos de programación: Algoritmos, estrategias de resolución de problemas en videojuegos.

Clase 2

- Introducción a C++: Clasificación de lenguajes, tipos de datos básicos, estructura de un videojuego.

Clase 3

- Estructuras de control: estructuras secuenciales, condicionales e iterativas.

Clase 4

- Funciones: Definición, pasaje de parámetros, referencias, ámbitos. Arquitectura de modular de videojuegos.

Clase 5

- Arreglos: Unidimensionales y multidimensionales. Ejemplos en videojuegos.

Clase 6

- Programación orientada a objetos: Memoria dinámica y relaciones entre clases. Estudio de videojuegos clásicos.

Clase 7

- Programación orientada a objetos: herencia y polimorfismo. Utilidad.

Clase 8

- Programación genérica: Templates de funciones y de clases.

Clase 9

- Evaluación final. Resolución de problemas de lógica clásicos en videojuegos.